ワールドツアー・ゴルフ

WORLD TOUR GOLF

取扱説明書

ワールドツアー・ゴルフ

目　次

『ゴルフというゲームの目的は、不細工なデザインをした武器を使って
ちっぽけな球を打ち、それを小さな穴に入れることだ。』
――ウィンストン・チャーチル卿

実際その通りなのです、ウィンストン卿。ゴルフ・ゲームは、フラストレーションの見本のようなものです。このゲームでは、ロスト・ボール、ミス・ショット、それに物理学の法則に出てくるような複雑な弾道などの言葉がよくでてきます。

ゴルフをしたことがない人々は、こうした侮蔑的な言葉を使わないで済んだはずです。しかしこのような言葉を使わないと、ゴルフ名人を征服するというような興奮がまったく伝わりません。

いまや「ワールドツアー・ゴルフ」のおかげで、誰れでも小さな白球を打ってコースを回るという栄光と苦悩の体験を味わうことができます。ワールドツアー・ゴルフは、実際のゴルフにくらべていくつかの長所があります。例えば、

- ワールドツアー・ゴルフでは、世界で最もすばらしいゴルフ・コースのいくつかをいつでも予約することできます。またティー・グランドで待つ必要もありません。
- コースが気にいらなかったら、自分に合ったコースを造ることもできます。
- 技量をジャック・ニクラウス、アーノルド・パーマーのレベル、あなたのレベル、アーノルド・シュワルツネッガーなど他の誰でも、の技量レベルにも調整することができます。
- 天候はつねにプレイ可能の状態です。急な雷雨に見舞われることを心配しながら、バッグに避雷針を入れて持ち歩く必要もありません。
- 5時間もコースを歩いて日焼けし疲れた足で、「19番ホール」に辿りつくようなことはありません。
- 最後に一言。プレイの仕方を学びに、何年も高価なゴルフ・レッスンに投資する必要もありません。

I　初めに

「ワールドツアー・ゴルフ」では、フル・セットのゴルフ・クラブと無制限に供給されるゴルフ・ボールやティーを備えていますので、何も準備する必要がありません。必要なのは、正しく動くコンピュータとその標準キーボードだけです。このゲームはまた、カーソル・コントロール（または矢印）キーやその他の選択キーを用いてプレイすることもできます。
「Esc」キーも、役に立つ機能を行ないます。参照カードにはファンクション・キーで呼び出せるコマンドが載っています。

ブート処理

あなたのコンピュータをMS－DOSでブートします。次に「ワールドツアー・ゴルフ」のゲーム・ディスクをフロッピー・ドライブに挿入します。デフォルト・ドライブをそのドライブにセットしてください。ゲームを開始するには、キーボードでGOLFと打ち（「エンター」）ます。音を消してゲームを行なうには、GOLF／V（「エンター」）でゲームを開始します。
ワールドツアー・ゴルフのブート・ストラップは簡単です。特定のインストラクションを探す場合には、参照カードを調べてください。タイトル画面が現われると、いずれかのキーを押すだけで、アクティビティ・メニューに移行します。これで、世界で最も挑戦のしがいがあるコースのいくつかで、いつでもプレイできる準備が整いました。

II　プレイをする

アクティビティ・メニューは、プログラムの中枢神経にあたります。このメニューから無数のオプションからなる沢山の選択画面に進み、ワールドツアー・ゴルフがリアルで興味深いものになります。でも早くプレーしたいでしょうから、ペブル・ビーチのコースに出てみましょう。

プレイへの近道

ペブル・ビーチのファースト・ティーにたどり着くには、リターン・キーを6回押します。これによって、様々な選択画面（これは後で述べます）を通過し、1人ゲームのプレイ準備をします。
現在の「コース状態」を表わすメッセージが現われ、風向きとグリーン速度についての感じがつかめます。これについては後でまた説明しますので、あまり気に掛けないでください。

スコア・カード画面

次に現われる画面はスコア・カードです。(図1) スコア・カードには、コース各ホールの「パー」、カード表示、ハンディキャップ、そのラウンドでプレイするよう指定された選手などが載っています。各プレイヤーの「ハンディキャップ」は右手奥にあります。(注意：説明書の最後に用語集が付いています)。
プレイヤーが1人だけの場合は、「J.Snicklaus」の名前で表示されます。途中からもっと沢山のプレイヤーを参加させたり、名前を変えたりすることもできます。

Pebble Beach Golf Course

Hole Number	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT
Par	4	5	4	4	3	5	3	4	4	36
Yardage	379	506	394	327	170	516	110	433	467	3302
Handicap	5	14	4	16	13	8	12	7	10	
J. Snicklaus										0

Hit Any Key
To Continue

Hole Number	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOTAL	HDCP	NET SCORE
Par	4	4	3	4	5	4	4	3	5	36	72		
Yardage	424	382	204	393	565	395	403	209	548	3523	3825		
Handicap	2	9	15	3	18	11	6	17	1				
J. Snicklaus										0	0	0	0 (0)

図1：スコア・カード画面
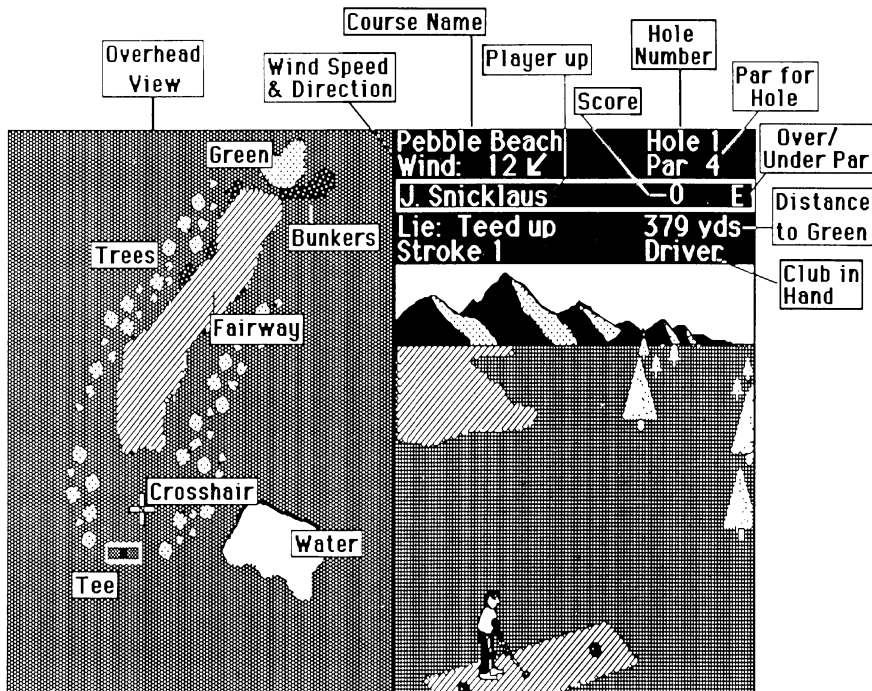
図2

プレイ開始

どれかのキーを押すと、カリフォルニア州、モンタレイ郊外にある伝説的なペブル・ビーチ・ゴルフ・コースのファースト・ティー位置に着きます。(図2)
画面の左は、ホールの見取り図です。画面下の小さな長方形が「ティー」で、ここから最初のショットを打ちます。ボールを飛ばしていく「フェアウエイ」は、ホールの中心部にあたり、「グリーン」(画面上部に向っているたまご形またはひょうたんの形をしたもの)に伸びています。フェアウエイとグリーンを取りかこむ「あらい」模様は「ラフ」で、そこにはできるだけボールを打たないようにします。

画面の右には「ゴルファー地点からのホールの眺め」があり、また大切なゲーム情報も表示されます。(ビューウィンドウ)

クラブの選択

ボールを打つ前に、適切なクラブを使っているかを確かめます。クラブは14本

あり自由に選らべます：

- ●「ウッド」３本（ドライバー、スプーン、バッフィ）
- ●「アイアン」10本（2～9番アイアン、ピッチング・ウェッジ、サンド・ウェッジ）
- ●パター

ゴルフ・クラブは、長さと飛距離に応じた番号が付いています。数が小さいクラブほど飛距離は「長く」なります（つまりボールを遠くに打てます)。４番アイアンは、５番アイアンより遠くまでボールが飛んでいきます。
ウッドはアイアンより遠くまでボールを飛ばせ、ドライバーが最も飛距離が出ます。ピッチング・ウエッジは、一番飛距離が短いクラブです。サンド・ウエッジは、バンカーからその外に打ち出すのに使われます。パターはグリーンにたどり着いてからボールをホールに入れるのに用います。またこのクラブは、ごく短い距離からボールをグリーンに乗せる時にも使います。
各クラブの最大飛距離は以下の通りです。各プレイヤーが、ここに示した飛距離より遠くあるいは近くに打てるようにパワーを調整する方法については後で説明します。

クラブ	最大飛距離	クラブ	最大飛距離
ドライバー	240ヤード	６番アイアン	155ヤード
スプーン（３番ウッド）	220ヤード	７番アイアン	145ヤード
バッフィ（４番ウッド）	210ヤード	８番アイアン	135ヤード
２番アイアン	195ヤード	９番アイアン	125ヤード
３番アイアン	185ヤード	ピッチング・ウエッジ	100ヤード
４番アイアン	175ヤード	サンド・ウエッジ	75ヤード
５番アイアン	165ヤード	パター	45ヤード

クラブの番号が大きいと「ロフト」も大きくなります一つまりボールを打つと高くあがります。近くの丘や樹木を超えるようにボールを高く打とうとするには、ロフトの大きいクラブを使います（たとえば9番アイアン、ピッチング・ウエッジなど)。図3は、各種クラブのロフトと飛距離を示しています。
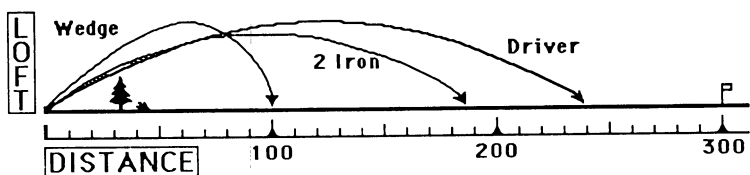
図3：ロフトと飛距離

各ホールでは、まず自動的にドライバーが選ばれます。多くの場合、このクラブは各ホールの最初のショット（「ティー」ショット）の際に使います。ショート・ホール（パー3など）やティー付近に障害物があるホールでは、短いクラブを使っても構いません。

クラブを選択するには、上下矢印（↑、↓）キーを押します。どの程度遠くまで打てるクラブで打つかを判断するためには、スペース・バーを押してキャディと相談します。ボールが置かれた地点からそのクラブでどれだけ飛距離がでるかを描いたアーチが、画面左にすぐに現われます。キャディはボールが最初に地面に触れる場所ではなく、ころがって止まる地点を示しますので注意してください。キャディは風についてのアドバイスはしません。

ショットの方向付け

ホールの見取り図（画面左側）には、いまショットの目指す方向を示している十字マークが見えます。ワールドツアー・ゴルフでは、自動的にボールとホール間をむすぶ直線上に十字マークを置きます。けれども時には、球をホールに向けて真直ぐに打たないほうがよい場合もあります。例えば手前に樹があれば、それを迂回しなければなりません。

狙いを合わせるためには、左右の矢印キー（→、←）を押します。十字マークが動き、それに応じてビューウインドウが調整されます。

狙いを定める時には、ビューウインドウ上段に描かれた風向きと風速をよく確かめます。時速2〜3マイル以上の風が吹いていれば、その風を少し補うように狙う必要があるかもしれません。

ボールを打つ

さてやっとこの小さな白球を打つことになります。プロ・ゴルファーによれば、ゴルフ・スィングには50通り以上の動きがあると言います。ワールドツアー・ゴルフでは、必要なスィングは4種類だけです。ボタン(「リターン」、「+」、または「Ins」)を押すと、画面右下隅にあるスィング・メーターが始動します。
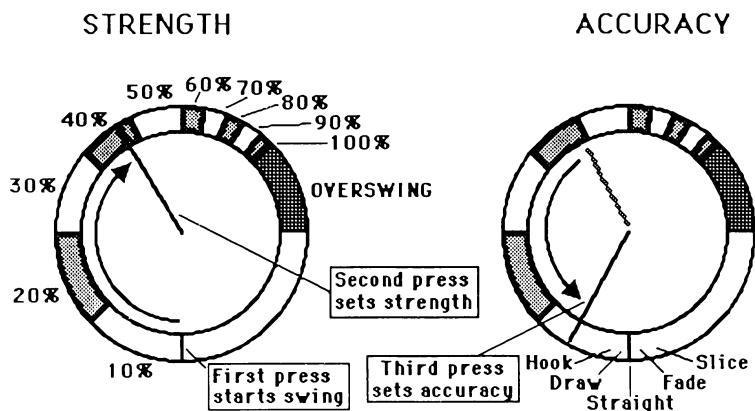
図4:スィング・メーター

ボタンを2度目に押すと「バック・スィング」を開始します。3回目にボタンを押すと、「ダウンスィング」が始まってショットのパワーが決まります。

ボールを力いっぱいヒットするには、スィング・メーターが赤色のスケールの直前(100%)を示した時にキーを押します。クラブの最大飛距離地点より手前にボールを打ちたい場合(たとえば、グリーンの近くにいる場合)には、パワーが100%未満のボールを打ちます。思いきって打ちたい時には、「オーバー・スィング」があります。これは、クラブの最大飛距離より遠くまでボールを打つことができますが、ミス・ショットとなることもあります。

4度目にキーを打つと、実際にボールが飛びます。ボールを打った瞬間でショットの方向が決まります。ボールをまっすぐ前に飛ばすには、スィング・メータが真下を指した時にキーを押します。

メータの針が真下の位置にくる前にボールを打てば、そのショットは「フック」

(左に曲がる）します。メータ針が真下を越えてからボールを打つと、ショットは「スライス」（右に曲がる）します。打った位置が真下から離れていくほど大きく曲がります。フックやスライスが掛かると飛距離は短くなります。緻密なゲームをする気になれない時には、他の方法もあります。キーボードの数字キーを使うと、パワーを変えてストレート・ショットを打つことができます。

キー	相対パワー
1	20%
2	40%
3	60%
4	80%
5	100%

ショットが終ると、ビューウインドウからボールの動きが見えます。ボールの弾道は見取り図で眺めることができます。ボールが止まると、画面右上のインフォメーションは新しいボールの位置に応じて変わります。

ハザード

ゴルフ・コースでは、無数の「ハザード」に出会います。ハザードを相手に戦うには特別なショットを使う必要があります。

- ●樹木：ボールが樹にぶつかると（樹の最上部に当たった時には）木の葉で速度が落ちます。また、幹に当たればいずれかの方向にバウンドします。何本かの樹の後ろから打つには、それらの樹を超えて飛んでいくように高いロフト（9番アイアンまたはピッチング・ウエッジ）のクラブを使うか、あるいは下をくぐるように打つために、かなり低いロフトのクラブ（2〜3アイアン）を使います。また樹を迂回させ、フックやスライスを掛けて、ボールを打ち、カーブしながらフェアウエイに戻るように狙うこともできます。
- ●丘：ボールが丘に当たれば、バウンドして反れます。すぐ前に丘があればそれを超えるか迂回するように試みます（「樹木」の項を見てください）。
- ●**ウォーター・ハザード**：湖沼や河などに打ちこまれたボールはロスト・ボールとなります（幸いなことに、このゲームではゴルフ・ボールは限りなく

供給されます)。ウオーター・ハザードに打ちこむと、ボールは自動的にハザードのすぐうしろに置かれます。(「ラテラル・ウォーター・ハザード」(用語集参照)に打ちこむと、ボールはハザードに入った境界地点のすぐ横に置かれます。)ボールがぬれた場合には、1ストロークのペナルティが加算されます。選んだクラブではボールがウオーターに打ちこまれそうな気がしたら、違うクラブを使ってウオーターに届かないように打ちます。

●ライ:ボールのライとは、球が止まった地点の状態のことです。グッド・ライは、スィングの邪魔になるような障害物がない状態でボールが打ちやすい状態にあることです。ボールが長く伸びた草の根元に隠れたり、泥にまみれたり、かん木に一部覆われたりすると、絶望的なライということになります。

その時点でのライの状態が、画面右上領域に示されます。ライはクラブの選択にはっきり影響します。以下の表は、ショットを失敗しなかったものとして各タイプのライに対して使える、最も長いクラブを示します(数が小さくなるほどクラブが長くなることを、忘れないでください):

ライ			安全なクラブで最長のもの
Perfect	パーフェクト	(たいへん良い)	3番ウッド
Fair	フェア	(まあまあ良い)	2番アイアン
Poor	プアー	(あまり良くない)	5番アイアン
Rotten	ロトン	(ひどい)	8番アイアン
Sand	サンド	(砂地)	9番アイアン
Plugged	プラグド	(地面に埋もれている)	サンド・ウエッジ

その場所のライには長すぎるクラブを選ぶと、ボールが思いがけない方向にしかも数フィートしかドリブルしないような、ミス・ショットとなる公算が大きくなります。またプアー・ライから打つと、グッド・ライから打つ場合ほど遠くに飛ばないのが普通です。

ボールはフェアウエイにある限りはパーフェクト・ライとなり、この場合にはどのクラブでもボールを打てます。ボールが「ラフ」に入った時には、バッド・ライとなる可能性が大きくなります。

●**バンカー**：バンカーはグリーンを取り巻いているのが普通ですが、フェアウエイに現われる場合もあります。バンカーから外に打ちだすには、ウエッジの1つを使うのが一般的です。ライはクラブの選択やショットのパワーにも影響します。

「サンド」ライは、バンカーでの代表的なライです。「プラグド」ライは、バンカーでボールが深く埋まっていることを示します。プラグド・ライから打ちだすと、ボールは通常よりずっと短い距離しか飛びません。このような状況でサンド・ウエッジ以外のクラブを使うと、ミス・ショットになる確率がきわめて高くなります。

●**アウト・オブ・バウンズ（O.B）**：アウト・オブ・バウンズに打たれたボールとは、プレイ域外に出ていく打球のことです。これが生じると、ボールは元の位置に置かれペナルティ・ストロークを課されます。

チップ・ショット

グリーンに近づくと、力を押えぎみにしてボールを打ちます。さもないと、ボールはグリーンの外に飛び超えて行きます。これを「チップ・ショット」と呼びます。チップ時にはウエッジを使うのが適当です。グリーンのすぐ近くでは、パターがよく使われます。

パッテイング

グリーンに着くと画面左側はグリーンの見取り図となり、ホールに関連したボールの位置を示します。クラブの選択について迷う必要はありません。本ゲームでは自動的にパターを手にします。

パットは、ボタンを3度しか押さなくてよいので他のショットとは少し異なっています。1回目に押すとスィング・メーターが現われ、2度目でバック・スィングが始まり、3度目ではショットの力が決まります。（注意：ボールを強く打ちすぎないように注意してください。さもないと、グリーンから飛び出します。用語集の「ゴリラ・ボール」を参照してください。

必要なら、数字キーを使って以下の距離にパットすることもできます。

キー	相対的パワー	距離
0	タップ	4フィート
1	20%	15フィート
2	40%	30フィート
3	60%	45フィート
4	80%	60フィート
5	100%	75フィート

グリーン上のボールと十字マーク間の距離は7フィートですので注意してください。
(3フィート以下の) ごく短いパットの場合には、パット・アウトの別法があります。パートナーが「ギミー」(用語集を参照のこと) 宣言に同意すれば、「G」を押すだけで、パットが自動的にホールに入ります。
グリーン上では、また十字マークを使ってショットの方向を切れます。←あるいは→を押すと、十字マークはボールを中心に円運動を描きます。パット時には風は影響しません。
フラットなグリーンでは、十字マークを整えてボールとホール間の直線を定めます。しかし、グリーンのすべてがフラットという訳ではないので、注意してください。多くのグリーンはスロープになっています。スロープになったグリーンでは、ボールはカーブするかスロープ方向に「ブレーク」します。このため、グリーンのスロープが下っていれば、十字マークの位置をホールより高くしてブレークを補います。
ワールドツアー・ゴルフでは、スロープの難易度はグリーン上の記号で表示されています。カール状かっこ ({) はわずかなスロープを示し、中位または厳しいスロープはより鋭い矢印で示されます。矢印の先が鋭くなるほど傾きは大きくなります。
スロープ標識が指す方向は、グリーンが傾いている方向に対応しています。グリーンに記号がなければフラットです。グリーンの傾きは、ビューウインドウでもはっきり示されています。
「グリーン速度」もパットに影響を与えます。遅いグリーンは、グリーンが濡れている時に生じます。速いグリーンは、日光でグリーンの表面が乾いて固くなると

生じます。遅いグリーンでパットする時には、パットが通常の2／3しか進まないものと見てよいでしょう。速いグリーンでは通常より30％ほど遠くまで進みます。各コースのシングル・セッションでは、グリーン全域が同じ速度となっています。

スコアリング

首尾よくボールをホールに入れると、画面の右上に結果が表示されます（カップインのあの気持良い音も出ます)。

Par	:	パーは、所定の打数でホールを完了したことを示します。
Birdie	:	バーディーはパーより1つ少ない打数でホールを完了した場合です
Eagle	:	イーグルは、パーより2つ少ない打数でホールを完了した場合です。
Albatross	:	アルバトロスは、パーより3つ少ない打数で、ホールを完了した場合です。
Bogie (Bogey)	:	ボギーは、パーより1つ多い打数でホールを完了した場合です。
Double Bogie	:	ダブル・ボギーは、パーより2つ多い打数でホールを完了した場合です。
Other	:	「その他」は、ダブル・ボギーも達成できなかった場合です。

ホールを完了すると自動的にスコアカード画面に戻ります。また「S」を押せばいつでもスコアカードを眺めることができます。どのキーを押しても、次のホールに進みます。

III　メニュー画面

ゲームに対する感じがつかめたら、ワールドツアー・ゴルフで利用できる沢山あるバリエーションのうちのいくつかに慣れてもよい頃です。これらの説明を最もうまく受けるには、ゲームの各種メニュー画面をよく調べてみることです。

メニュー画面の利用

メニュー画面はすべて同じように働きます。上下矢印キーを押せば、ハイライト・バーが上下に望みの位置まで動きますので、そこでボタンを押します。画面下のボックスには、ハイライト付きの選択を記したメッセージが載っています。Escを使って、メニュー画面から以前のレベルのメニューに戻ることができます。時にはキーボードでコマンドを打ちこむ指示メッセージが出されることがあります。こうした場合には、画面右下ボックス内にデフォルト選択（白黒反転）が用意されているのが普通です。ボタンを押してデフォルトを受け入れるか、または代わりのものを入力します。バックスペース・キーは、エラーをした場合に打ちこんだ最後の文字を取り除きます。文字を打ち込みすぎた場合にはブザー音が聞えます。望みのテキストを入力したらボタンを押します。

アクティビティ・メニュー

アクティビティ・メニューから、プレイ、練習、ゴルフ・コース造成や、タイトル画面への復帰などを選ぶことができます。タイトル画面は、このゲームから抜け出す場合のただ１つの場所です。これに伴なうメニューはどれも、アクティビティ・メニューに戻れます。

練習とコースの造成については後で説明することにして、ここではプレイを押してみます。

プレイ・オプション・メニュー

「アクセプト・オプション」を選択すると、プログラムにそのゲーム・オプションを楽しんでいるとか、プレイヤーを選択したいと告げることになります。「＃オブ・ゴルファー」を選ぶと最高４名のゴルファーを参加させることができます。「タイプ・オブ・プレイ」を選択すれば、（何人のプレイヤーでも利用できる）ス

トローク・プレイか、あるいは（2人または4人だけで利用できる）マッチ・プレイから選ぶことになります。「ロボット・プレイヤー」を選択すると、1人以上のプレイヤー・ポジションにコンピュータを割り当てることができます。

ショウ・プレイヤー・メニュー

画面左側に、プレイヤー番号、名前、「属性」、ハンディキャップなどからなる、プレイヤーの現状のデータが見えます。「アクセプト・プレイヤー」を選択してプレイヤーをそのまま受け入れても、「チェンジ・プレイヤー」を選択し「エディット・プレイヤー・メニュー」を呼びだすことによって集計値を変えても構いません。

エディット・プレイヤー・メニュー

このメニューを使うと、プレイヤーの名前、ハンディキャップ、「属性」を変えることができます。プレイヤーのハンディキャップをストローク合計から引くと、実際のスコアが得られます。この機能を利用して能力の異なるプレイヤー間の釣り合いを保つことができます。プレイヤーの属性によって、ゴルファーを見分けることができます。デフォルト値を変えたい場合には、「エディット・プレイヤーズ・メニュー」から属性を選択します。これによって、「プレイヤー属性メニュー」に進みます。

プレイヤー属性メニュー

プレイヤー属性は以下のように調整されます：

- 平均飛距離は、プレイヤーのパワーを示す標準的尺度になっています。プレイヤーがドライバーを打った場合の平均距離は、100〜300ヤードの範囲で調整されます。この数字は、さらに他のどのクラブで打つ場合でも、その最大飛距離に影響します。通常、このゲームではデフォルト距離が、240ヤードに設定されています。
- ドライブ精度は、パーセント（1%〜99%、デフォルト値は90%）で設定されています。
- ドライブ傾向は、各プレイヤーのフックまたはスライスへのくせを反映します。（ヒント：傾向がスライスなら、ボールをややフックぎみに打って補正します。）

●リカバリー技術は、プレイヤーのバッド・ライからの脱出能力です。リカバリー技術に優れているほど、ショットを失敗しないでロトン・ライから脱がれる見込みが強まります。

ロボット・プレイヤーのプレイ属性は、人間プレイヤーのプレイ属性と同様に変えることができます。
各プレイヤーの属性指示を終えたら、「アクセプト・プレイヤー」を押します。全プレイヤーの受け入れが済むと、プレイするコースの選択に進みます。

コース＆プレイのロード

画面左側に、ディスクで利用できるすべてのゴルフ・コースが表示されます。ロードすることによって、プレイしたいコースの名前を入力できます。別のディスクにあるコースをロードしたい場合には、「チェンジ・ディスク」または「チェンジ・ドライバー」を使います。また「デリート」キーを押すと、ディスクからコースを削除できます。コースをロードしてしまうと、残った作業はプレイすることだけです！

IV. 習うより慣れろ

プロ・ゴルファーのゲーリー・プレイヤーによれば、『あなたが懸命にプレイに励めば、つきも伴なうはずだ。』そうです。自分のゴルフ技能をコース外で磨きたい人のために、ワールドツアー・ゴルフでは実際のプレイなしに練習できます。アクティビティ・メニューから「練習」を選択し、さらに3つのオプションから選びます。「ホールの練習」を選ぶと、どのコースの、どのホールでもマスターするまでプレイすることができます。「グリーンでのパッティング」では、グリーンのスロープを変化させながらパットの練習ができます。「ドライビング・レンジ」では、ティーから好きなクラブでショットを打ち、各ショットの距離を測定します。

『ゴルフ・コース造成のこつは、ゴルファーをうわべだけでもよいから安全だという気持にさせることだ。』

―― ピーター・ダイ、有名なゴルフコース・デザイナー ――

V　ゴルフ・コースの造成

ゴルファーは誰でも、自分に合ったゴルフ・コースを造りたいものだと夢見ているものです。たとえばスライスしがちだと自覚しているゴルファーなら、おそらくハザードがすべて左側にあるようなコースを空想したことがあるでしょう。あなたが空想したコースを造るためには、アクティビティ・メニューから「造成」を選択します。すると直ちにコース・エディット・メニューになります。

コース・エディット・メニュー

画面の左側は、コースの最初から9ホール分のミニ・ビューを示しています。今のところ、これらのホールはすべてブランクになっています。つまり、どこもラフでフェアウエイがありません。画面右半分はコース・エディット機能を示します。

- 「ロード」は、現状コースまたはホールをディスクからロードするためのものです。(注意：利用者がブランク・コースに取り組む際には、あらかじめ既製の練習コースをロードしてみてください。) このメニューでは、現状コースも消去されます。
- 「セーブ」は、コース全体または1ホールをディスクにセーブするためのものです。(注意：個々のホールをセーブ、ロードすることによってのみ、コース間でのホールのやり取りができます。)
- 「ホール・マネージャー」では、新しいオプション・メニューが登場し、現状コースの中でホールの消去、コピー、入れ換え、移動などをすることができます。
- 「ホール・エディット」では、実際の造成作業が行なわれます。この画面から新しいホールを実際に造りだし、あるいは現在のコースをさらに納得のいくまで改造することができます。

ホール・エディットを押すと、画面左側ミニ・ビューの1つの周りに太枠が見えます。スペース・バーを押すと、画面の前後左右を行ききします。これはまた他の造成画面の場合も同じです。
画面の左側では、カーソル・キーを使って枠を動かし、造成、改造したいホールを選びます。枠をどんどん下げていくと、後半9ホールが現われます。造成、改造したいホールを選んで、ボタンを押します。
するとブランク・ホールの場合は「地形メニュー」となり、既製ホールでは、「ホール仕上げメニュー」となります。これらは以下に説明します。

地形作画メニュー

ホールを造る際には2つの段階があります。まず地形作画メニューを使ってホールの地形（フェアウエイ、ラフ、ウオーターなど）をレイアウトします。それからティー、グリーン、各種ハザードを配置します。
地形を描く際には、画面左側に見えるホールのブロックを地形パターンで描きなおすことから始めます。図面の角度については気にしないでください。プログラムがあなたに代って画像仕上げを行ないます。
「地形作画」を選択する（またはスペース・バーを押す）と、画面左側に太いカーソルが置かれます。矢印キーを使ってカーソルを動かし、ボタンを押してフェアウエイの四角い「タイル」にパターンをぬっていきます。「Esc」またはスペース・バーを押すとメニューに戻ります。
「地形変更」は、描く地形のパターンをフェアウエイからラフないしウオーター・ハザードに変えます。「クリアー・ホール」は、ホール全域を現在取り組んでいる地形パターンで満たします。「ホール・プレビュー」を押すと、ホールは調整を済ませた場合のように見えます。この機能は、ほぼ完成したホールの微調整に主に取り組むために使われます。地形作画モードを入力しながら下見をすることもできますが、タイルを最初にドロップする時点でブロック状画像が戻ります。
ホールの作画をさらに簡単にするためのショートカットもいくつか利用できます。

キー	機　能
D	「ドロー・ロック」をオン／オフに切り換えます。ドロー・ロックによって、一連のタイルを連続して作画できます。
F	囲まれた区域に選択済みの地形を入れます。
G	選択された地形を、作画モードのまま、芝生に変えます。
R	選択された地形をラフに変えます。
W	選択された地形をウオーター・ハザードに変えます。
P	ホールを下見します。
U	前回のコマンドを取り消します。この取消しコマンドも取り消すことができます。

ホール仕上げメニュー

ホールの基本的な姿の輪郭を描くと、オブジェクト（グリーン、ティー、バンカー、樹木など）を置き、グリーンの傾斜などの特徴を定めてホールを完成させます。

「地形メニュー」から「ホール仕上げ」を選択すると、ホール仕上げメニューとなります。

画面の左半分には、設計したばかりのホールを平滑化、詳細化した景観、ならびに既に配置した要素が描かれています。右半分にはこのホールをすぐにも最もすばらしいゴルフ施設にランクさせる、諸機能が含まれています。

「オブジェクト配置」機能は、ホールにグリーン、バンカー、樹木、ティーなどを置くことができます。「オブジェクト・クリアー」は文字通りの機能を行ない、ホールに置かれたものを取り除きます。「特徴セット」機能は、ホールを完成させるのに使われるメニューを引きだしてきます。「基本地形入力」では、調整する必要があれば「地形作画」メニューに戻ります。「コース・エディット」を押すと、「コース・エディット・メニュー」に戻ります。

オブジェクト配置

「ホール仕上げメニュー」から「オブジェクト配置」を選択すると、「オブジェクトタイプ・メニュー」となります。ホールに置きたい各種のオブジェクトタイプを選択し、ボタンを押します。左右の矢印キーを押すと、各種オブジェクトのバ

リエーションが表示されます。「F」を押すと、オブジェクトが左右反転し補足的なバリエーションが造られます。上向きの矢印キーを押せば、「オブジェクト・タイプ・メニュー」に戻ります。
ホールに置きたいオブジェクトを選んでボタンを押すとホールの見取り図のどこかに現われます。カーソル・コントロール・キーを使ってホールの周囲に動かすことができます。動かした位置に満足すれば、そのオブジェクトを「配置する」ためにもう一度ボタンを押します。ドロップしてしまうと矢印が現われます。これは、ホールでオブジェクトを「拾い上げ」たり動かしたりするのに用います。これを行なうには、動かしたいオブジェクトの上にカーソルを置いてボタンを押すとオブジェクトが拾い出されて、どこにでも好きな場所に動かすことができます。
オブジェクトを拾い出してスペース・バーを押せば、消えてしまいます。
1つのホールでは50個まで要素を置くことができますが、重ねることはできません。このような理由から、このゲームではホールに複数のティーやグリーンを置けません。ティーとグリーンの位置を決めると、プログラムはホールの距離とパーを自動的に計算します。ドッグレッグ形のホールを造っていれば、ドッグレッグの曲がり部にパー・マーカー（下を見てください）を置いて、さらに正確な距離計算をしてその答をだします。ティーとグリーンの両方を設置していなければホールはプレイ不能であることを忘れないでください。（注意：ホールの長さはプレイをする時点に応じて変化します。プログラムはグリーン上のピンの配置をランダムに変更し、それによってゲームがさらに挑戦しがいのあるものになるからです。）
もう一方のカテゴリーには、以下の表に準じた各種の障害が含まれます。

オブジェクト	＃タイプ
1	岩
21	50ヤード・マーカー
3－4	丘
5－8	池
9	ドラゴン
10	牛
11	パー・マーカー

要素をホールに設置する時に、いくつかのキーボード短縮コマンドを利用することもできます。以下の表を調べてください。

キー	機　能
S	クイック・セーブ（以下を見てください）
9および0	現状タイプの要素を変更させながら、画面左（ホール）半分にくみ込むことができます。
7および8	違うタイプの要素を変更させながら、画面左（ホール）半分にくみ込むことができます。
F	要素を左右反転させます。
L	最後に選択した要素と同じ物をホールに置きます。
D	ティーからのドライバー平均飛距離を表わすアーチを描きます。
Y	グリーンから150ヤードのアーチを描いて、ヤーディージ・マーカーの配置に役立てます。
Del	要素を削除します。
T	ティーからの距離
G	グリーンからの距離

特徴の設定

作品を完成させるのに際して、最後に残された段階があります。「ホール仕上げメニュー」から「特徴セット」を選ぶと、あなたはホールの難易度とグリーンの傾きを設定します。

「ホール難易度」を選択すると、(99を最も難しい場合として）1～99の範囲で難易度を評価できます。プログラムは、指定の相対的難易度評価に基づいて各ホールでのハンディキャップを自動的に指定します。ホールのハンディキャップは、コースの他のホールに比べた難易度となります。コースで最も難しいホールは、ハンディキャップ1となります。そして2番目に難しいホールはハンディキャップ2を割当てられ、順に続きます。何度かプレイしてみないとホールの難易度は分かりませんので、白紙に戻してやり直してもよいでしょう。

「グリーン・スロープ」を選ぶと、グリーンの傾斜の向きや険しさを設定します。また「スカイライン」では、丘などを背景に入れます。「Exit」を押すと、ホール

仕上げメニューに戻ります。

ホールまたはコースのセービング

完成したホールやコースをセーブする時には、コース・エディット・メニューに戻ってセーブを選択します。それができなければ、フォーマット済みディスクが必要となります。くわしくは参照カードをご覧ください。「セーブ・メニュー」によって、コース全域または1ホールがセーブされます。「コース・エディット」を選択すると、「コース・エディット・メニュー」に復帰します。

クイック・セーブ

「S」を押すと、いずれかの主要造成メニュー（「作画」、「地形」、「ホール」、「コース・エディット」）からコースを現状名でセーブできます。それと違う名前でコースをセーブしたい場合には、「セーブ・メニュー」を使います。12文字を超えなければ（ファイル名には8文字だけが見えます）、好きな名前でコースをセーブすることができます。

おめでとう

ここまで読まれたら、あなたはコースについては完全に巣立ちできる実力がついているはずです。今や好きなように、世界で最もすばらしいコースに取り組み、世界的なプロ・ゴルファーに挑戦したり、あるいは独自の国際級のコースを設計することもできます。

用　語　集

Ace　エース（ホール・イン・ワン）

ゴルフで最も難しいショット。

Albatross　アルバトロス

「ダブル・イーグル」と同じでパー5を2打で上がるか、パー4を1打でホールアウトすること。

Away　アウェイ

コンペ・プレイで、ホールから最も遠くにあるボールのこと。

「アウェイ」にあるプレイヤーが必ず最初にボールを打ちます。

Banana Ball　バナナ・ボール（スライス）

一度離陸してターン信号を出さなくても右に傾いていくようなボール。

Birdie　バーディ

パーより1打数少なくホールアウトすること。

Bogie（Bogey）　ボギー

パーより1打多いスコア。

Brassie　ブラッシー

2番ウッド。ほとんど使われないクラブ。

Break　ブレーク

望ましくない方にボールを進ませるような、グリーンの傾斜またはスロープ。

Bunker　バンカー

コース内のくぼみ部で、砂で満たされたもの。「サンド・トラップ」とども呼ばれます。

Caddie　キャディ

プレイヤーのバッグを運んだり、適切なクラブを手渡したりして、あなたがプレイ中手助けをしてくれる人。

Cat box　キャット・ボックス

バンカー

Chip Shot　チップ・ショット

パッテイング・グリーンへの短いショット。

Cup　カップ

ホール。プレイヤーの最終目的地。

Divot　ディボット

ボールを打つ直前に地面をたたいてクラブで切り取られたゴルフ・コースの断片。ディボットはかならずボールよりも遠くに飛ぶ。

Dogleg　ドッグ・レッグ

フェアウエイが左右にカーブしているホール。

Double Bogie (Double Bogey)　ダブル・ボギー

パーより2打多いスコア。

Double Eagle　ダブル・イーグル

パーより3打少なくてあがること。

Draw　ドロー

ゆるやかな「フック」。

Drive　ドライブ

ホールでの最初のショット。「ティー・ショット」とも呼ばれる。

Driver　ドライバー

1番ウッド

Duffer　ダファー

不運なゴルファー。－－球を10フィートしか打てずに、しかもロスト・ボールにしてしまうゴルファー。

Eagle　イーグル

パーより2つ少ない打数でホールアウトすること。

Explosion Shot（エクスプロージョン・ショット）

バンカーから脱出するためのショットで、20ヤード内のすべてのものに砂を降り注ぎます。

Fade　フェード

ゆるやかな、「スライス」

Fairway　フェアウエイ

ゴルフ・コースで、よく手入れをされているがあまり使われない部分。

Flagstick　フラッグ・スティック

ホールの位置を記し、ゴルファーに狙いを付けさせるための旗ざお。

Flub　フラブ

飛ばせたい方向に少しも飛ばないショットで、数フィート飛んで林に入ってしまったようなもの。

Fore！　フォア！

打ったゴルフ・ボールがコースの別のゴルファーに当たりそうになる時にだす警告の叫び。くだけて言えば、「身を伏せろ」の意味。

Foursome　フォアサム

1ラウンドのゴルフを4人ですること。

Frog Hair　フロッグ・ヘア

グリーンの周りにある芝生を指す隠語。「エプロン」とも呼ばれます。

Gimme（ギミー）　OKボール

グリーン上でホールにきわめて近く、相手の人があなたがミスしないだろうと考えてオーケーを出すようなボール。OKが出たら心よく受けましょう。（コースではプライドは禁物です）。

Good Miss　結果オーライ

へたな打ち方をしたショットだが、偶然にも望んだ場所きっかりに止まったもの。

Gorilla Ball　ゴリラ・ボール

非常に激しく、ホールを通過しさらにグリーンから完全に飛び出してしまい、クラブ・ハウスを越えて隣りの区画に入ってしまうような、ショート・パット・ヒット。

Gross Score　グロス・スコア

ハンディキャップの調整などを引く前の、実際の合計スコア。

Handicap　ハンディキャップ

1）実力の違うプレイヤーが平等に競技に参加できるための許容ストローク（範囲0～36）。2）コース各ホールの相対的な難易度（範囲：1～18）

Hacker　ハッカー

ダファー。またコンピュータでゴルフをするような人。

Hazard　ハザード

USGA規定による、バンカーおよびウオーター・ハザード。実際上、フェアウエイまたはグリーンでないものに同じ。

Hook　フック

飛んでいる間にかなり左に曲がるボール。

Honor　オナー

ティー・ショット時に最初に打つ権利。前のホールで一番良いスコアのプレイヤーに与えられます。

In Jail　イン・ジェール

立ち樹の真中にボールがありどうしようもない状態。

Lateral Water Hazard　ラテラル・ウオーター・ハザード

プレイ・ラインにほぼ平行に走っている、河、湖沼などの水域。

Lie　ライ

地面にあるボールの状態。

Loft　ロフト

クラブ面の角度

Mashie　マッシー

5番アイアン

Match Play　マッチ・プレイ

合計スコアでなく、各ホールごとのスコアによるコンペ。フォアサムは、2チームでプレイします。

Mid Iron　ミッド・アイアン

2番アイアン

Net Score　ネット・スコア

グロス・スコアからハンディ・キャップを引いたスコア。

Niblik　ニブリック

9番アイアン

19th Hole　19番ホール

クラブハウス内のサロン。ここで時間を過ごす程その日のスコアが段々良くなるように感じられます。

On The Beach　オン・ザ・ビーチ

バンカー内。

Overclubbing　オーバークラビング

合わないクラブを選び、ボールをグリーンから超えて出してしまうこと。

Par　パー

ホールの距離に基づいてプレイヤーの熟練度を計る標準。グリーン上の分は常に2パットとして計算します。

Putt　パット

ボールをカップにうまく入れるための巧妙なショット。これにより各ホールでの苦しみが終了します。

Rainmaker　レイン・メーカー

空中まっすぐに270ヤード飛び、あなたの3フィート前に着地するようなショット。また「ムーン・ショット」、「スペース・ショット」とも呼ばれます。

Rough　ラフ

通常はフェアウエイを取り囲む、芝が長くボールを打ち出しにくいエリア。

Sandbagger　サンドバッガー

まずいプレイをしてハンディキャップをわざとふやしては、賞金が賭かっている時に限って非常に低いネット・スコアを出すような人。注意：サンドバッガーは、発覚したらしばしばつるし上げを食います。

Scrach Player　スクラッチ・プレイヤー

「ハンディキャップが0のプレイヤー。

Slice　スライス

「バナナ・ボール」を参照のこと。

Spoon　スプーン

3番ウッド

Stroke　ストローク

1打。

Stroke Play　ストローク・プレイ

ストローク数に基づく競技。「メダル・プレイ」とも呼ばれます。

Tee　ティー

ホールを開始する場所：またはティーショットの時にボールを置く小さな用具。

Texas Wedge　テキサス・ウエッジ

ボールをグリーン外から転がし上げるのに使うパター。

Underclubbing　アンダークラビング

間違ったクラブで、曲がりくねった小ショットを打つこと。

USGA

米国ゴルフ協会。

ゴルファーが違反しないよう義務付けられる諸規則の発行機関。

Wet Ball　ウエット・ボール

水域に打ちこまれたゴルフ・ボール。

Whiff　ウィッフ

強く振ったスィングで、ボールにまったく当たらないもの。

Worm Burner　ワーム・バーナー

強く打ったボールで、地面から2インチ以上は上がらない状態で、ゴルフ・コースにある無数のたけの低い生物を危険にさらすようなもの。「クェイル・ハイ」ボールとも呼ばれます。

アーチストについて

エヴァンとニッキー・ロビンソンは、このゲームを造る前には特にゴルフに興味を持っていたわけではありませんでした。数回のゴルフのレッスンを積んで、彼らはゴルフが一連の鈍器で無防備な白い球を攻撃するもの以上の存在であることに気が付きました。いまや彼らは好きな時にプレイします。エヴァンは、真剣にゴルフに取り組んで、ハンディを20以下にしたいと思っています。ニッキーは、コンピュータから離れる機会を捜しては外に出て、普通では面白くないので雨天でのみプレイをしようとします。以前の彼らのスポーツものでないゲームには、WTGアーチスト、ポール・リッチーⅢと共同制作した「メイル・オーダー・モンスター」があります。ロビンソン家は、カリフォルニア州、マーリン郡の小さな町家で、大切にしているとら猫および6台のコンピュータと、でもこれを書いている時点ではお風呂もない状態で、住んでいます。
ポール・リッチーⅢは、1961年にネブラスカで、生まれました。彼は自分のことを高く買っていませんが、 友人や彼を知っている人々は大いに彼を評価しています。（アーチョン、アーチョンⅡ、：アデプト、ジンダーニュフの殺人、メイル・オーダー・モンスターズなどの）ゲーム作品を制作した他、ポールは、ピアノ運搬者、作家、エディター、広告代理店のコンピュータ・グラフィクス・コンサルタントなどをしてきました。妻のローリー、息子のデーヴィンとともに暮しており、このゲームが出版される頃には新しい子供が誕生する予定です。

注　　意

当社、アメリカ合衆国カルフォルニア州、サン マテオ、ゲイトウェイ ドライブ1820のエレクトロニック・アーツは、このマニュアルに表示された製品、及びこのマニュアル自体について、著作権を保有しています。

また当社は、このマニュアルに表示された製品の改良品を、何時でも、予告なく制作する権利を保有しており、それらの改良品についても著作権を有します。

従って何人も、これらの製品、改良品、マニュアルを、当社の事前の書面による同意なくして、コピーしたり、複製したり、翻訳したり、読み取り可能な電子媒体又は機器に記録してなりません。

なお、当社製品に欠陥があった場合は、一定の限られた範囲で品質保証します。この点につき、本製品に同封されているエレクトロニック・アーツの制限保証規程を御覧下さい。